

PENINGKATAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* DIBANTU MEDIA KOKAMI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Dyah Kusuma Nastiti^{1*}, Sri Harmianto², Dedy Irawan³

^a Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. Raya Dukuhwaluh, Dusun III, Dukuhwaluh, Kembaran, Kabupaten Banyumas 53182

¹ dyahkusuma499@gmail.com*; ² sriharmianto@gmail.com; ³ dedyirawan.ump.ac.id

Informasi artikel

Sejarah artikel
Diterima : 16 Mei 2019
Revisi : 18 Juli 2019
Dipublikasikan : 25 Agustus 2019

Kata kunci:

Sikap,
Kerjasama,
Take and Give,
Media,
KOKAMI,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap kerjasama peserta didik melalui model pembelajaran *Take and Give* dibantu media pembelajaran KOKAMI. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian ini menggunakan desain PTK Kemmis and Mc. Taggart. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Penambongan yang berjumlah 27 siswa. Terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan teknis non tes berupa lembar observasi untuk penilaian sikap kerjasama, aktivitas peserta didik, angket sikap kerjasama, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap kerjasama peserta didik. Hal ini dibuktikan dari penilaian sikap kerjasama peserta didik yang mengalami peningkatan dari 78,6% (kategori baik) pada siklus I dan meningkat menjadi 87,96% (kategori sangat baik) pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dibantu media pembelajaran KOKAMI dapat meningkatkan sikap kerjasama peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to improve the student cooperative attitude through the Take and Give learning model assisted by KOKAMI learning media. This type of research is class action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. Design of this study uses the Ministry of Education and Culture's PTK by Kemmis and Mc. Taggart. The subjects in this study is fifth grade students of Elementary School 2 Penambongan which numbered 27 students. Consisting of 12 female students and 15 male students. Data collection technique used non-test technique in the form of an observation sheet for cooperative attitude, student activities, cooperative attitude questionnaires, and documentation. Analysis of the data used consisted of analysis of qualitative and quantitative. The results of the study indicated that there was an increase in student cooperative attitude. This is evidenced from the assessment of the student cooperative attitude has increased from 78,6% (good category) in the first cycle and increased to 87,96% (very good category) in second cycle. Thus it can be concluded that the Take and Give learning model assisted by KOKAMI learning media can improve the student's cooperative attitudes in fifth grade Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas individu. Pendidikan mengembangkan pola pikir individu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang berguna dalam bermasyarakat sehingga bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai

anggota masyarakat serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara”.

Untuk mewujudkan pendidikan nasional yang berkarakter, guru perlu meningkatkan keterampilan dalam mengajar agar dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Seiring perkembangan zaman, dalam rangka meningkatkan pendidikan yang berkualitas terdapat perubahan struktur dan sistem dalam pendidikan di Indonesia khususnya dalam Kurikulum Pendidikan. Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia saat ini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Anwar, 2018). Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Salah satu pendidikan karakter dalam Kurikulum di Indonesia saat ini adalah kerjasama. Samani (2012: 51) menyatakan bahwa kerjasama atau gotong royong artinya mau bekerjasama dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama, mau mengembangkan potensi diri untuk dipakai saling berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik, tidak egois. Sedangkan kerjasama dalam konteks pembelajaran menurut Elfindri (2012: 100), bahwa kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai keinginan atau kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Dalam kerjasama ini setiap anggota tim saling bersinergi dan berkontribusi sehingga memberikan nilai tambah dalam penyelesaian suatu pekerjaan. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik di dalam kelompok akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Penambongan terkait dengan permasalahan yang ada di kelas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa peserta didik di kelas V mempunyai masalah terkait rendahnya kemampuan bekerjasama dalam proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi yaitu ketika guru membentuk suatu kelompok belajar, tidak semua anggota kelompok mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Biasanya yang mengerjakan hanya 1-2 orang saja dan sisanya bermain dan mengbrol dengan temannya. Saat guru melontarkan pertanyaan kepada peserta didik, hanya peserta didik tertentu yang menjawabnya, sedangkan peserta didik yang lain hanya diam.

Selain wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melakukan observasi langsung yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Penambongan untuk memperkuat hasil wawancara. Kemampuan kerjasama peserta didik yang rendah dapat terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan kelompok, sehingga hanya beberapa anggota kelompok yang mengemukakan pendapatnya tentang materi diskusi. Diskusi kelompok belum berjalan dengan baik karena kurangnya interaksi antar anggota kelompok. Peserta didik juga masih pasif dalam pembelajaran di kelas, hal ini terlihat saat guru sedang menerangkan materi pembelajaran masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan asyik berbicara dengan teman sebangkunya.

Pada penelitian ini peneliti dan guru kelas V sepakat untuk menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dibantu media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan kemampuan bekerjasama peserta didik kelas V SD Negeri 2 Penambongan. Ikawati (2016:

54-59) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain tipe ini melatih peserta didik terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau peserta didik lain secara lain. Model pembelajaran *Take and Give* diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat.

Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajar. Peserta didik saling menerima dan memberi materi pembelajaran kepada anggota kelompoknya berdasarkan pembagian tugas yang jelas. Anjani (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Take and Give* menuntut peserta didik untuk mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru, kemudian peserta didik mengajar teman sebayanya sesuai dengan sub materi yang didapat, dengan pembagian seperti ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu saat menjadi narasumber bagi peserta didik lain sehingga dapat saling berbagi pengetahuan yang dapat meningkatkan wawasan peserta didik.

Model pembelajaran *Take and Give* mempunyai peran positif dalam pembelajaran. Hasil penelitian dari Romlah (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *Take and Give* memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran, (2) melatih peserta didik untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain, (3) melatih peserta didik berinteraksi secara baik dengan teman sekelas, (4) memperdalam dan mempertajam pengetahuan peserta didik melalui kartu yang dibagikan, dan (5) meningkatkan tanggung jawab peserta didik, sebab masing-masing peserta didik dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing. Model pembelajaran *Take and Give* menjadikan peserta didik dapat saling berbagi dan menerima informasi, serta saling berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Selain dapat meningkatkan kemampuan kerjasama, Sepharyanto (2017: 579-591) menyatakan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 82,6% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 91,3%.

Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dalam pelaksanaannya dibantu dengan media pembelajaran kotak kartu misterius (KOKAMI). Menurut Paisah, dkk dalam Maslikan (2017: 181) mengatakan bahwa media kartu misterius (KOKAMI) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan didalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui. Hasil Penelitian dari Marga (2018: 23) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran KOKAMI mempunyai dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menyebabkan proses penerimaan peserta didik terhadap materi pembelajaran akan lebih menyenangkan dan perhatian peserta didik lebih berfokus pada pelajaran yang sedang berlangsung sehingga membentuk pemahaman dan pengertian yang baik serta sempurna sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Penambongan, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019 pada semester genap bulan Maret-April 2019. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, dan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian Tindakan Kelas ini berkolaborasi dengan guru kelas V SD Negeri 2 Penambongan dan teman sejawat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Penambongan dengan jumlah peserta didik yang diteliti yaitu sebanyak 27 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes. Teknik non tes yang digunakan antara

lain observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi sikap kerjasama, lembar angket kerjasama, dan dokumentasi. Data hasil lembar observasi diperoleh dari pengamatan langsung untuk menilai sikap peserta didik di setiap pertemuan. Data hasil lembar angket sikap kerjasama diperoleh dari jawaban peserta didik mengenai dirinya dan disetiap siklus.

Hasil dan pembahasan

Secara umum model pembelajaran *Take and Give* dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan sikap kerjasama antar peserta didik dalam berkelompok. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Take and Give* memberikan suasana baru dalam pembelajaran di kelas yang sebelumnya guru hanya menggunakan model yang sudah umum digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Melalui model pembelajaran *Take and Give* pada pertemuan pertama beberapa peserta didik masih terlihat tidak aktif dalam pembelajaran. Namun pada siklus II sebagian besar peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran baik saat berkelompok maupun individu.

Aktivitas Peserta Didik

Tabel 3. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Nilai	Penilaian			
	SIPI	SIP2	S2PI	S2P2
Jumlah Skor	219	211	255	275
Nilai Presentase	60,16%	57,96%	70,05%	72,75%
Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	Baik
Nilai Rata-rata	59,06% (Cukup)		71,4% (Baik)	

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa hasil nilai aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan pertama sebesar 60,16% dan pada pertemuan kedua sebesar 57,96% dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 59,06% dengan cukup. Nilai rata-rata pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami penurunan. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu pada pertemuan pertama sebesar 70,05% dan pertemuan kedua sebesar 72,75% dengan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 71,4% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah melakukan aktivitas dalam pembelajaran dengan baik.

Dari jumlah aspek kegiatan yang ditentukan, ada beberapa aspek pada siklus I yang sudah dilaksanakan dengan maupun tidak dilaksanakan. Aspek yang sudah dilaksanakan dengan baik dan mencapai kriteria diatas 80% antara lain aspek menjawab salam dari guru, berdoa sebelum memulai pembelajaran, merespon pertanyaan guru tentang kabar dirinya, dan menjelaskan materi yang sudah didiskusikan di depan kelas. Sedangkan untuk aspek yang sama sekali tidak dilaksanakan yaitu aspek bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan menarik kesimpulan pembelajaran pada hari itu.

Sedangkan pada siklus II aspek pembelajaran yang sudah mencapai kriteria diatas 80% antara lain aspek menjawab salam dari guru, berdoa sebelum memulai pembelajaran, menyatakan siap untuk belajar, mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, berdiskusi dengan kelompoknya mengenai sub materi yang didapat, memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi terhadap pencapaian kelompok, dan mengerjakan soal dengan cermat dan teliti. Untuk aspek yang sama sekali tidak dilaksanakan yaitu aspek bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Sikap Kerjasama Peserta Didik

Observasi

Tabel 4. Hasil Penilaian Sikap Kerjasama Peserta Didik

Nilai	Skor			
	SIPI	SIP2	S2PI	S2P2
Jumlah Skor	162	165	182	191
Nilai Presentase	77,88%	79,32%	87,5%	88,42%
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Angket

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket Kerjasama Peserta Didik

Nilai	Skor	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Peserta Didik	26	27
Nilai Tertinggi	58	56
Nilai Terendah	49	50
Jumlah Keseluruhan	1378	1435
Rata-rata	3,31	3,32
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi sikap kerjasama peserta didik dari siklus I dan II mengalami peningkatan. Nilai presentase meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata pada siklus I berkategori baik dan pada siklus II berkategori sangat baik. Aspek pada siklus I yang memiliki presentase terendah yaitu aspek mendengarkan dengan baik ketika perwakilan kelompok sedang menyampaikan hasil diskusinya, yaitu hanya ada 12 orang atau 46,15% pada pertemuan pertama dan menurun menjadi 11 orang atau 42,30% pada pertemuan kedua. Sedangkan pada siklus II aspek yang memiliki presentase terendah yaitu aspek memberikan motivasi sehingga setiap anggota dapat berpartisipasi aktif, yaitu berjumlah 21 orang atau 80,76% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 22 orang atau 81,48% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil observasi maupun angket sikap kerjasama peserta didik pada siklus I maupun siklus II hasilnya tidak berbeda jauh dan sudah mencapai kriteria sangat baik dan memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan sikap kerjasama pada diri peserta didik. Model pembelajaran *Take and Give* berfungsi untuk meningkatkan kekompakan, kepedulian, dan interaksi antar peserta didik sehingga pendidikan karakter dapat terlaksana.

Simpulan

Penggunaan model *Take and Give* dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap kerjasama peserta didik kelas V SD Negeri 2 Penambongan tahun ajaran 2018/2019. Melalui model pembelajaran *Take and Give*, peserta didik dapat saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Karena disetiap pertemuan kelompok dipilih secara acak, sehingga peserta

didik dapat merasakan berkelompok dengan hampir seluruh teman sekelasnya. Peserta didik dapat saling memberikan materi, berdiskusi dalam menyelesaikan tugas dengan anggota kelompoknya tanpa membedakan. Pembelajaran di kelas juga menjadi lebih menarik karena baru pertama kali guru menggunakan model ini di kelas. Peserta didik juga menjadi lebih semangat dalam kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Penambongan, peneliti memberikan beberapa saran antara lain guru disarankan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Take and Give* pada muatan pembelajaran yang lain agar dapat memberikan suasana baru saat pembelajaran di kelas. Kemudian juga pada saat guru akan melaksanakan model pembelajaran *Take and Give* sebaiknya untuk terlebih dahulu menentukan materi pembelajaran yang sesuai untuk dapat dilaksanakan karena tidak semua materi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model *Take and Give*.

Referensi

- Anjani, D., Suyanto, I., Suripto. (2016). Penerapan Model *Take and Give* dengan Media Grafis Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN I Tambakagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*. 4 (4): 481-487.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Kencana.
- Elfindri, dkk. (2012). *Pendidikan Karakter: Kerangka, Metode dan Aplikasi Untuk Pendidik dan Profesional*. Jakarta: Baduose Media.
- Ikawati, H. D. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*. 3 (1), 54-59.
- Marga, K. M., Isnaini, M., Utami, L. S. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Orbita: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. 4 (2), 18-25.
- Maslikan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. *PeKa: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*. 5 (2), 178-187.
- Presiden RI. (2003). Salinan dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2003, No. 4301. Jakarta: Sekretariat Negara
- Romlah, S., Solihah, N. W. (2016). Penerapan Metode *Take and Give* untuk Meningkatkan Pemahaman pada Materi Asmaul Husna Kelas II di MI Darul Ulum Tambak Rejo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam*. 07 (02), 247-260.
- Samani, M & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sepharyanto., Sa'dijah, C., Djatmika, E. T. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* dan *Quick On The Draw*. *Jurnal Pendidikan*. 2 (4), 579-591.